Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxSOC.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci

François Haffner

Tableau de Mariano Otero

Tango

Schmidt Spiele - Auteur : Thilo Hutzler
2 à6 joueurs, âgés de 8 ans et +

Traduction française par François Haffner

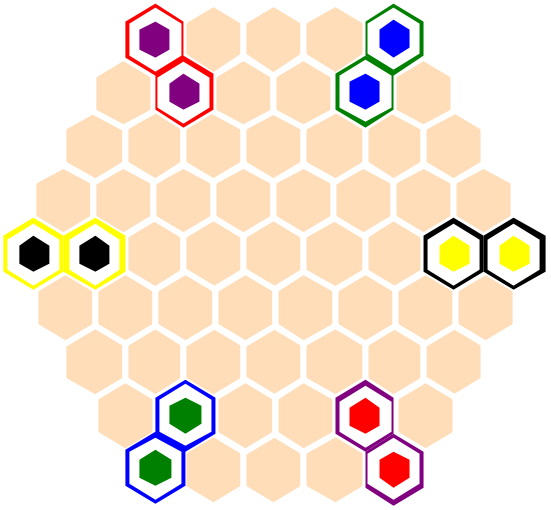
La soirée atteint son apogée : l'orchestre attaque un tango. La piste de danse se remplit immédiatement des danseurs enthousiastes se déplaçant avec entrain aux rythme de la musique. De plus en plus de danseurs rejoignent la piste. La salle devient peu àpeu comble ; tous se bousculent et se poussent. Seul le tacticien le plus habile réussit àgarder le rythme et àmener habilement son couple àtravers la piste de danse...

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier àamener son couple de danseurs jusqu'au coin opposé de la piste de danse.

Contenu

1 plateau avec des cases hexagonales
12 pions (6 couples de danseurs)
9 cartes de chaloupé
9 cartes de glissé



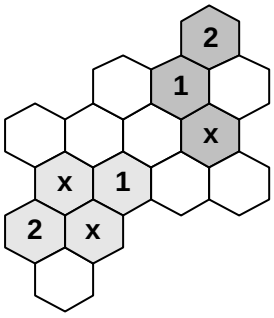
Préparation

Note : les règles de base qui suivent se réfèrent au jeu pour 4 à6 joueurs. Les légères modifications des règles pour le jeu à2 ou 3 se trouvent àla fin de ces règles.
Chaque joueur choisit une couleur et pose le couple correspondant (l'homme et la femme) sur les deux cases hexagonales de départ marquées de points de la même couleur.
Les cartes de chaloupé et de glissé sont battues ensemble et on en distribue 3 àchaque joueur. Les joueurs tiennent leurs cartes pour qu'elles ne puissent être vues par les adversaires.
Le joueur qui a les plus petits pieds commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Vous devez vous déplacer constamment. A son tour, un joueur doit déplacer chacun de ses deux danseurs d'une case dans n'importe quelle direction. Il peut déplacer l'un ou l'autre de ses danseurs en premier (l'ordre est libre). Cependant, quand le mouvement est terminé, les deux danseurs doivent toujours être, àla fin de chaque tour, sur des cases adjacentes.

Exemples :



Dans l'exemple en bas à gauche, le danseur n°1 a déjà été déplacé. Le danseur n°2 doit maintenant être déplacé sur l'une des cases marquées d'un X.

Dans l'exemple en haut à droite, le joueur déplace d'abord le danseur n°1 sur la case marquée d'un X et déplace ensuite le danseur n°2 vers la case ou le danseur n°1 se trouvait précédemment.

Il est interdit de rentrer sur les cases occupées par d'autres danseurs. Il est également interdit de pénétrer sur les cases de départ ou d'arrivée qui ne sont pas les vôtres.

Cartes de chaloupé et de glissé

A votre tour, et avant de déplacer vos danseurs, vous pouvez jouer une carte. Les cartes une fois jouées sont jetées et ne sont pas remplacées.

Le glissé (fond vert) :

Quand vous jouez cette carte, vous faites deux fois vos danseurs. Vous jouez une première fois normalement, puis rejouez une seconde fois.

Le chaloupé (fond rouge) :

Quand vous jouez cette carte, vous déplacez n'importe quelle paire adverse (selon les règles de mouvement normales). Puis, vous déplacez normalement vos propres danseurs.

Fin de la partie

Le joueur qui amène le premier son couple de danseurs sur les deux cases d'arrivée du coté opposé de la piste de danse obtient la victoire. Les cases d'arrivée sont entourées par la couleur des danseurs qui doivent y parvenir.

Règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs

Lorsqu'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit deux couples de danseurs qui commencent des côtés opposés de la piste.
A chaque tour, on ne peut déplacer qu'un couple. Les joueurs sont libres de choisir lequel de leurs couples ils souhaitent déplacer. Ils ne sont pas tenus de les déplacer alternativement.
Le vainqueur est le joueur qui ramène le premier tous ses couples à leur case d'arrivée. Un couple qui a déjà atteint son but ne peut plus être déplacée, ni par le joueur, ni par un adversaire à l'aide de cartes de chaloupé.
Par ailleurs, dans le jeu à 2 ou 3 joueurs, chacun ne reçoit que 3 cartes de chaloupé ou de glissé, qu'il peut utiliser comme il le souhaite avec ses couples de danseurs. Lorsqu'un joueur choisit de poser une carte glissé, il peut soit faire un mouvement double avec un couple, soit un mouvement simple avec ses deux paires.